

## Weekly Report (2016.1.4~2016.1.10)

### Done

- 1) Pvis paper submitted.
- 2) NBA Project Kickoff:
  - 分析任务：以进攻回合为单位，分析球队打法变化及对比赛的影响
  - 主要方法：以进攻回合为单位，对每次进攻，将助攻/犯规/得分球员的球员信息、投篮类型、投篮得分、投篮位置、暂停/犯规/助攻次数、进攻用时等特征维度进行统计，用于投影，允许用户自由地对不同的特征维度进行自由选择、组合
  - 特征维度：

• 投篮类型	两分、三分、篮板、罚篮
• 投篮位置	投篮区域
• 犯规	次数
• 助攻	次数
• 进攻节奏（时间）	每次进攻用时，个人单打为中心, 进攻节奏快；打配合，节奏慢
• 投篮位置	投篮区域
• 球员类型	前后场、得分型/防守型/串联型、球龄
• 进攻是否成功	补篮算多次进攻
• 暂停	次数
  - 视图：投影视图、带时间轴的分差视图、统计图表及篮球场半场视图（待定）
  - 数据采集：先采集一场比赛的数据（目前选了去年 NBA 总决赛第五场，因为双方打得比较焦灼），整场比赛的数据已经处理好（用芯芯留下的脚本），还有些额外的维度，比如投篮位置、球员类型等由肇昕负责手工完成。

### To Do

- 1) 开始实现，先把最基本的投影视图和维度选择视图做好。年前应该会有一个初步的版本。